

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam proses pembelajaran ada beberapa aspek pendukung, salah satu aspek yang sangat penting adalah teknologi pembelajaran. Menurut Daryanto (2015:87) “Media *audio-visual* adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial”. Di dunia ini terdapat berbagai jenis bahasa yang digunakan untuk berkomunikasi sehari-hari. Dari bermacam jenis bahasa tersebut diketahui bahwa Bahasa Jawa berada di urutan ke 11 di dunia. Kebanggaan ini diwujudkan pendidikan di Indonesia dengan memasukkan Mata Pelajaran Bahasa Jawa sebagai mata pelajaran wajib yang harus dikuasai siswa khususnya di Pulau Jawa mulai dari jenjang SD sebagai bentuk kecintaan dan pelestarian Bahasa Jawa. Mata Pelajaran Bahasa Jawa mulai diberikan pada jenjang Kelas 3 SD, di mana pelajaran diawali dengan mengenal bentuk huruf Aksara Jawa. Aksara Jawa merupakan salah satu peninggalan budaya yang tak ternilai harganya. Aksara lebih dikenal dengan Hanacaraka atau Carakan. Aksara Jawa masih dirasa sulit bagi siswa, sehingga siswa pasif dalam pembelajaran. Seperti yang diketahui bahwa bentuk huruf Aksara Jawa memiliki bentuk yang berbeda dibandingkan bentuk huruf abjad yang biasa dilihat dan digunakan siswa.

Penghafalan bentuk huruf Aksara Jawa harus dikuasai siswa. Metode penghafalan tersebut dirasakan kurang efektif karena tidak dilakukan dengan cara yang menyenangkan bagi siswa. Mata Pelajaran Bahasa Jawa yang disajikan guru dalam kelas untuk penghafalan bentuk huruf Aksara Jawa kebanyakan masih sederhana. Biasanya guru menuliskan bentuk-bentuk huruf Aksara Jawa di papan tulis lalu siswa menulis di buku tulis dilanjutkan dengan membaca huruf bersama-sama. Selain itu, seringkali guru kehabisan waktu dan tidak bisa menyelesaikan materi dengan baik. Kebanyakan siswa menganggap bahwa Aksara Jawa itu materi yang sulit karena memiliki berbagai macam aturan penulisan yang rumit. Siswa merasa kesulitan dalam menghafal huruf

Jawa karena jam pelajaran Bahasa Jawa tidak hanya digunakan untuk mempelajari Aksara Jawa. Kesulitan tersebut membuat saya ingin memecahkan masalah tersebut dengan membuat media pembelajaran Aksara Jawa berbasis *game Unity 3D* agar siswa dapat mempelajari Aksara Jawa dengan mudah dan menyenangkan serta meningkatkan kemampuan membaca Aksara Jawa bagi siswa.

Game merupakan salah satu media yang digunakan untuk menyampaikan suatu pesan kepada orang umum dalam bentuk permainan yang dapat menghibur. Perkembangan *game* saat ini mengarah ke dalam berapa bagian yaitu *console game* dan *computer game*. Tipe-tipe *game* yang ada pada saat ini adalah berupa *real time strategy*, *role play game*, *first person shooter*. Saat ini *game* menjadi salah satu bagian dalam kehidupan masyarakat modern dari anak kecil sampai dengan orang dewasa. Selain mendapatkan hiburan dalam bermain *game*, pemain juga mendapatkan nilai tambah yaitu pengetahuan.

Dalam *game* edukasi Aksara Jawa ini akan disajikan pembelajaran melalui permainan yang menarik sekaligus sanggup memudahkan siswa menghafal bentuk huruf Aksara Jawa, hal itu dikarenakan dalam *game* edukasi ini menyajikan permainan yang berkaitan dengan bentuk huruf aksara Jawa yang harus dimainkan siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Kurangnya pemahaman peserta didik dalam penulisan huruf Aksara Jawa yang terdiri dari 20 karakter inti.
2. Kesulitan peserta didik dalam membaca suatu susunan kata dalam Aksara Jawa dengan sandhangan swara.
3. Kurangnya kemampuan daya ingat peserta didik dalam menghafalkan huruf Aksara Jawa.

C. Pembatasan Masalah

Pada pembuatan media pembelajaran *game* edukasi ini menggunakan *Unity Engine* yang berbasis desktop secara *offline*. Berdasarkan pada huruf Aksara Jawa dasar yang terdiri dari 20 karakter aksara inti serta siswa dapat membaca sebuah susunan kata dengan sandhangan swara yang ditunjukkan untuk siswa SD kelas III.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka rumusan masalah dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah cara peserta didik dalam memahami penulisan huruf Aksara Jawa yang terdiri dari 20 karakter inti?
2. Bagaimanakah kesulitan peserta didik dalam membaca suatu susunan kata dalam Aksara Jawa dengan sandhangan swara?
3. Bagaimanakah kemampuan daya ingat peserta didik dalam menghafalkan huruf Aksara Jawa?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan umum pengembangan ini adalah untuk mengatasi permasalahan belajar peserta didik dalam membaca huruf Aksara Jawa dengan menciptakan media pembelajaran berbasis *game* edukasi untuk meningkatkan kemampuan membaca Aksara Jawa. Adapun tujuan khusus pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan produk *game* edukasi dengan menggunakan *software Unity 3D* pada materi Aksara Jawa.
2. Meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Menguji kelayakan *game* edukasi Aksara Jawa apabila diterapkan untuk pembelajaran di SD Negeri Kartasura 1.

F. Manfaat Penelitian

Dari penelitian yang dilakukan, manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil dari penelitian ini media pembelajaran yang dapat memperjelas penyampaian materi sehingga meningkatkan hasil belajar.
- b. Hasil penelitian ini juga diharapkan sebagai pertimbangan meneliti lain untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif.
- c. Hasil penelitian ini dapat dijadikan perbandingan bagi guru atau peneliti lain untuk mengetahui perbedaan pembelajaran di kelas menggunakan media dengan menggunakan metode pembelajaran bersifat konvensional.
- d. Hasil penelitian dapat dijadikan referensi oleh guru dalam hal penggunaan untuk menunjang kegiatan pembelajaran di dalam kelas.
- e. Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk mencari solusi dalam mengatasi/mengurangi kesulitan dalam penulisan Aksara Jawa yang terjadi pada siswa SD kelas III. Serta pengalaman dalam merancang dan membuat media pembelajaran berbasis *game* edukasi.

2. Manfaat Praktis

Manfaat secara praktis, hasil penelitian ini adalah sebuah

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan guru dapat menambah pengetahuan mengenai media pembelajaran berbasis 3D, serta multimedia pembelajaran guru untuk menyampaikan materi tentang aksara Jawa dan mendorong guru untuk kreatif dalam proses pembelajaran. Memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan memberikan soal latihan kepada siswa.

b. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan memudahkan siswa dalam memahami penulisan huruf aksara Jawa serta cara membaca aksara Jawa dengan sandhangan swara, memotivasi siswa untuk tertarik dalam kegiatan pembelajaran, dan meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi Penulis

Bagi peneliti mendapatkan kesempatan langsung untuk melakukan penelitian mengenai kelayakan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran Aksara Jawa di kelas.